

Domaine : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectif 4 : collaborer, coopérer, s'opposer

Domaine : Construire les premiers outils pour structurer la pensée

Objectifs :

- Dénombrement
- *Subitizing (reconnaissance visuel rapide d'une quantité < 3)*

La ronde du loup

Matériel : 4 plots, 1 grand cerceau pour matérialiser la zone de refuge

Chanson :

Enfants : « *Attention, attention ! Le grand loup est affamé !*

Pour ne pas être mangés, il faut vite nous rassembler ! »

Loup : « *Me voilà, me voilà, mettez-vous par.... !* »

Le groupe-classe chante la chanson. Au terme de celle-ci, le loup annonce une quantité. Les enfants doivent alors former une ronde correspondant à la quantité demandée et ce, le plus rapidement possible.

Pendant ce temps, le loup doit faire, en courant, le tour de tous les plots et attraper ensuite les enfants qui ne sont ni dans une ronde ni dans le refuge.

Le nombre d'enfants dans le refuge doit obligatoirement est inférieur au nombre annoncé.

Variable :

- Le loup lance un dé
- Mettre des obstacles sur le parcours du loup

Domaine : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées.

Domaine : Construire les premiers outils pour structurer la pensée

Objectifs :

- associer une quantité à un nombre
- dénombrer
- décomposition du nombre (cf. dernière variable).
- Les compléments à...

Les déménageurs + les déménageurs sous forme d'un parcours

Matériel : échelle de rythme, cerceaux, bandes ou cordes pour fabriquer des rivières, différentes représentations du nombre.

Mettre en place deux jeux en parallèle et constituer 2 équipes. Disposer des cerceaux à l'extrémité de la salle et indiquer pour chacun d'eux une quantité (étiquettes à l'intérieur de chaque cerceau).

Les enfants doivent transporter un seul objet à la fois et remplir les cerceaux avec les quantités demandées.

L'équipe qui pense avoir terminé vient dans une zone « fin du jeu ».

Le jeu s'arrête alors et le maître du jeu vérifie les quantités avec l'aide des enfants.

Si il n'y a pas d'erreur, l'équipe gagne un point. Dans le cas contraire, le point va à l'équipe adverse.

Variables possibles :

- sous forme d'un parcours pour complexifier l'activité motrice
- construire la tour du château pour compter les points
- diviser les équipes et associer deux ou trois enfants par cerceau. Ils doivent, en un seul voyage, apporter le nombre d'objets demandés.
- Déposer des objets dans les cerceaux. Demander aux enfants de compléter les quantités pour que celles-ci aient toutes le même cardinal (équipotence). Un seul voyage est possible.



Me voilà, me voilà !
Mettez-vous par 4



